10/89 DM 8,--

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

MIT DISKETTE IM HEFT!

Inhalt

Interne■

****
* Vorwort *
****

Na das war's dann wieder mal! Da macht man ein neues Magazin auf Papier und schreibt, daß dadurch u.A. weniger Ladefehler auftreten, und dann passiert's wieder: Beschwerden, nichts als Beschwerden! Leider ist uns wieder mal der übliche Mist mit unserem Floppyspeeder passiert! Leider merkten wir dies erst, nachdem schon die ganzen Abos verschickt waren!

Nun, klar ist, daß alle defekten Disketten kostenlos umgetauscht wurden.
Klar ist auch, daß wir uns in Zukunft bemühen, weniger "Diskmüll" zu verschicken!

Also an alle Betroffenen: Es tut uns wirklich leid! Nachdem ZONG ja nun auf Papier ist, kann man aber auf jeden Fall das Heft lesen, selbst wenn die Diskette zurückgeschickt werden muß. Noch 'was: Selbst als Kassettenbesitzer kann ZONG interessant sein!

In diesem Zusammenhang bitten wir alle Leser, zu versuchen, neue Leser zu werben. Für jeden geworbenen Abonenten bekommt ihr einen Griff in die "Wühlkiste". Auch der neue Abonnent darf sich natürlich in der Wühlkiste bedienen! Na, ist das nichts? Nebenbei machen wir euch darauf aufmerksam, daß der Inhalt der Wühlkiste monatlich aufgestockt wird. Also: Auf Seite vier nachschauen!

Kennt ihr eigentlich schon die neuen Vollpreisspiele von KE-Soft? Holt euch am besten die neueste Infodisk! Solltet ihr ein Programm geschrieben haben, das ihr für gut genug befindet, um es als Vollpreisspiel zu veröffentlichen, dann schickt es einfach an uns. Eine kurze Beschreibung sollte natürlich nicht fehlen. Wir setzen uns dann mit euch in Verbindung und machen euch evtl. ein Angebot. Wenn das Spiel wirklich gut ist, könnt ihr schon einiges damit verdienen. Selbst wenn das Programm nicht so umwerfend ist, kann es z.B. immer noch in ZONG veröffentlicht werden. Also: Schickt eure Programme an die ZONG-Redaktion. Die Adresse findet ihr im Impressum!

Schade ist, daß wir leider immer noch relativ wenig Leserreaktionen erhalten. Leute: Tut 'was! Es bringt nichts, sich darüber zu beschweren, daß es zu wenig Software für uns gibt. Das einzig Richtige ist, ehrlich zu sein, d.h. keine Raubkopien von der vorhandenen Software anzufertigen, sondern Originale zu kaufen, und weiterhin bei den Firmen nach XL/XE-Software zu fragen!

Nun denn, frisch ans Werk,

euer ZONG-Team!

****
* Impressum *
****

Herausgeber:

KE-Soft

Redaktion:

K. Ezcan (K.E.)
M. Becker (M.B.)
M. Plejier (M.P.)

Anschrift der Redaktion:

K E - S o f t,
Frankenstr.24,
6457 Maintal 4
T: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonennten erhalten das Magazin zu diesem Termin.
Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90-- Nachnahmegebühr berechnet.
Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Allgemeines

****
*** Abonnement ***
****

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Erscheinungsmonats in eurem Briefkasten! Ihr erspart euch also eine Menge Porto oder Telefonkosten, sowie die lästige Warterei, die bei einer schriftlichen Bestellung entsteht.

2. Preisvorteil
   Das Jahresabo kostet DM 84,--. Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.

3. Vollständigkeit
   Durch das Abo wird gewährleistet, daß eure Sammlung lückenlos bleibt.

4. Der ZONG-Club
   Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich Gutschriften bei Bestellungen, Neuheiteninfos sowie ab- und zu kostenlose Beilagen in ZONG!

5. Abobonus
   Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste. Achtung: Jeder Titel nur einmal vorhanden!

   Herbert, Pungo, Tales of Dragon & Cavemen, The Pawn, Power Down, Ghostbusters, Gunfighter, 3-D Pac Plus, Storm, Tomahawk, Spy vs. Spy, Pungoland, Darg, Colony, Leapster, Decathlon, Tanium, Power Down, Microrhythm, Feud, International Karate, Red Max, Nucleus, Zybex, Quest XL/XE, ATARI Socoban, Universal Hero, Speed Zone, Caverns of Eriban, Spindizzy, Herbert II, Sea Fighter & Lethal Weapon

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck beizulegen, oder den Betrag auf untenstehendes Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei Abobestellung bitte den gewünschten Programmtiel sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Hier das Konto für die Überweisung:

Kontoinhaber: K. Ezcan, Kontonummer: 52081408, Volksbank Hanau, Bankleitzahl: 50690000

* Testberichte *

Das Bewertungsschema:

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Programmes ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "Grafik/Animation".
Auch die akustische Untermahlung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".
Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig ist? Daher: "Spielspaß".
Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas Sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n'Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also: Das "Preis/Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien!

Das ZONG-Bewertungsschema sieht also z.B. wie folgt aus:

Kriterium		Bewertung	Punkte
Grafik / Animation	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇	(10)
Sound / Musik	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Spielspaß	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇	(12)
Preis / Leistung	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇	(14)
Gesamtbewertung	:	◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(01)

Und noch etwas:

Falls jemand einen Testbericht selbst verfassen möchte, ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder Ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft. Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrags.

Allgemeines

****
* Tips & Tricks *
****

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spieletips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß ihr, falls ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns diese zusendet. Auch Programmiertips nehmen wir gerne an. Spieletips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Drag, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf eure Tips, die wir natürlich belohnen ...

****
* Das Forum *
****

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett vom Leser gestaltet werden soll. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe
  Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.

- Angebote, Gesuche
  Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichen von kostenlosen privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor benutzt werden.
Kleinanzeigen dürfen nicht gewerblicher Art sein.

In diesem Sinne:

ZONG!

Testberichte

```
****************
* Quest XL/XE *
****************
```

Hersteller: R.Osten, Datenträger: Diskette, Preis: 15,--

Frage- und Antwortspiele erfreuen sich bei Computerbesitzern immer größerer Beliebtheit. Die Möglichkeit, einen absolut unparteiischen Schiedsrichter entscheiden zu lassen, sowie die Audio-Visuelle Unterstützung sind hierbei sehr wichtige Faktoren.
Nun, bei Quest XL/XE handelt es sich um ein ebensolches Frage- und Antwortspiel. Quest XL/XE kann allein oder mit mehreren Mitspielern gespielt werden. Jeder Mitspieler wählt zunächst ein Wissensgebiet, worauf die einzelnen Fragen gestellt werden. Zu jeder Frage werden mehrere Antwortmöglichkeiten gegeben, wobei die richtige vom Spieler auszusuchen ist. Die Bewertung der Antwort erfolgt mittels gesampelter Sprachausgabe.
Nach der Beantwortung von mehreren Fragen können wieder neue Wissensgebiete gewählt werden ...

Die Bewertung:

Die Grafik des Spieles besteht leider nur aus Text, Animation ist deshalb logischerweise auch keine vorhanden.
Der Sound besteht leider nur aus den gesampelten "richtig" und "Blödsinn"-Kommentaren, sowie einer ebenfalls gesampelten Endmusik. Die Titelmusik läßt leider auch sehr zu wünschen übrig, da sie etwas ungleichmäßig abläuft!
Die vom Programm gestellten Fragen wiederholen sich im übrigen sehr schnell, was die Motivation schnell senkt. Da für die Beantwortung der Fragen auch keine Zeitbegrenzung gegeben ist, hat man lange Zeit zum Nachdenken ...
Doch halt, das Schlimmste kommt noch: Da die Eingabe scheinbar durch ein einfaches BASIC-Input realisiert wurde, ist es ganz einfach möglich, den Grafikaufbau zu zerstören, indem man z.B. aus Versehen Clear tippt. Bei derartigen Spielprogrammen sollte doch eine Bildschirmmaske erstellt werden! Nebenbei erscheinen in den Wissensgebieten auch noch Fragen, die zu anderen Wissensgebieten gehören ...
Für ein Spiel, das unter Umständen recht schnell langweilig wird, sind DM 15,-- eigentlich zu viel! Wer auf solche Spiele steht, sollte es sich evtl. doch anschauen.

Grafik / Animation:	♦♦♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(06)
Sound / Musik :	♦♦♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(06)
Spielspaß :	♦♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(04)
Preis / Leistung :	♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(02)
Gesamtbewertung :	♦♦♦◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(03)

M.P.

****
* Feud *
****

Hersteller: Bulldog, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Lange Zeit herrschte Frieden, nein, nicht im All, sondern im Wald, ätsch!
Wenn die Geschichte schon so anfängt, muß doch nun irgendwann mal der Kampf beginnen, oder?
Recht so! Nun, die beiden Brüder Learic und Leanoric, beides Zauberer, bekämpfen sich. Warum? Na, die Musik halt ebbe einfach ... (Insiderwitz!)

Nun denn, eure Aufgabe bei Feud ist es jedenfalls, den Zauberer Learic umherzusteuern, Kräuterchen zu sammeln und damit Zaubersprüche zu mixen, mit denen ihr Leanoric den Garaus machen könnt.
Die Zaubersprüche, die von Teleportieren über Schützen, Einfrieren, unsichtbar machen und Heilen bis hin zu Feuerbällen oder Blitzen gehen, bieten recht gute Möglichkeiten, seinen sadistischen Trieben freien Lauf zu lassen.
Ziel des Spieles ist es, dem alten Leanoric den Saft abzuzapfen. Das Problem dabei ist, daß auch er umhergeht und Kräuter für seine Sprüche sammelt. Pech ist, daß Leanoric bereits in einem gut ausgestatteten Garten startet, während man sich selbst erstmal durch eine Menge Gewühl zu schlagen hat, bevor man zum ersten Zauberspruch kommt!

Die Bewertung:

Die Hintergrundgrafik sowie die Figuren sind sehr schön gezeichnet und gut animiert.
Die Musik ist anhörbar gut, Geräusche sind zwar selten, aber dennoch ausreichend und in guter Qualität vorhanden.
Da die Landschaft sehr groß ist, hat man bei Feud viel zu entdecken (siehe Karte in ZONG...). Bis man es schafft, mal einen Spruch zu mixen, vergeht einige Zeit. Daß unser Gegenspieler in dieser Hinsicht schneller ist, bekommt man sehr schnell zu spüren!
Für DM 10,-- bekommt man mit Feud ein interesantes Spiel, dessen Lösung einige Zeit in Anspruch nehmen dürfte.

Kategorie	Bewertung	Punkte
Grafik / Animation	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇	(12)
Sound / Musik	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇	(09)
Spielspaß	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇	(11)
Preis / Leistung	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇	(13)
Gesamtbewertung	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇	(12)

K.E.

Testberichte

****
* Powerdown *
****

Preis: ca. 10.-- Herst.: Mastertronic Datentr.: Kassette

Der intergalaktische Argon hat sich eine Festung gebaut, aus der heraus er sein schwarzes Imperium leitet.
Damit dieser Bösewicht sich nicht so einfach irgendwo hinpflanzen kann, hatte ihm die Baubehörde die Baugenehmigung verweigert, da eine intergalaktische Hyperumgeungsstrße geplant ist. Unser Held hat nun die Aufgabe sich durch das raffinierte Bollwerk der Festung durchzukämpfen, um ihm diese Nachricht per Einschreiben mitzuteilen.
Hierzu hat er fünf Raumschiffe, die mit ihren Lasern nicht nur schießen können, sonder auch Türen öffnen, rumwuselnde Spiralen stoppen und Wände zerschießen können.
Ziel des Spieles ist es, das Postraumschiff zum Akku des Palastes zu bringen, da mit seiner Vernichtung auch das "Ist-nicht-mein-Problem-Feld" des Herren Argon zerstört wird, und er somit für die schlechte Nachricht zugänglich gemacht wird.

<u>Die Bewertung:</u>
Die Grafik des Spieles ist zwar recht einfach gehalten, erfüllt aber im äußersten Maße ihren Zweck! Alles ist klar erkennbar und eindeutig, so daß man sich sehr gut auf die wesentlichen Dinge konzentrieren kann.
Mit dem Sound ist es ähnlich. Er ist zwar primitiv, aber passend. Leider fehlt jegliche Musik.
Der Spielspaß ist recht hoch: Es sind einige witzige Ideen eingebaut, hinter die man erst kommen muß. Es ist eine gewisse Denkarbeit erforderlich, so daß das Gehirn auch in Bewegung gebracht wird. Ein bißchen Kombinatorik sollte jeder Spieler mitbringen. Witzige Ideen findet man auch vor: So findet man z.B. im mittleren Abschnitt einen Monitor, auf dem man den gesamten Gang auschnittsweise ansehen kann. Habt ihr schon das Bild einer Videokamera gesehen, die ihr eigenes Bild aufnimmt? So sieht es auch aus, wenn man mit dem Sucher den Sucher selbst erwischt! GENIAL.
Was das Preis/Leistungsverhältnis betrifft, ist leider festzustellen, daß das Spiel nur einen Level hat.
Mit ein wenig Geschick packt man die Aufgabe in zwei bis drei Stunden. Und dafür DM 10,--. Naja, es gibt genügend Gegenbeispiele, bei denen man nach fünf Minuten schon Bock mehr hat!
Insgesamt hat mir POWERDOWN echt gefallen. Endlich mal ein Spiel, das man auch noch nach ein paar Wochen mal wieder spielen könnte.

Grafik/Animation: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇ (09)
Sound/Musik : ◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇ (07)
Spielspaß : ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ (12)
Preis/Leistung : ◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇ (08)
Gesamt : ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇ (15)

M.B.

Testberichte

*** Ghostbusters ***

Preis: ca. 10,--, Herst.: Mastertronic, Datentr.: Kassette

Bei diesem Spiel geht es, wie auch im gleichnamigen Film, darum, Geister einzufangen. Dazu hat man einige Autos zur Auswahl, die man mit verschiedenen Extras ausstatten kann. Diese gehen von einer Falle über Staubsauger bis hin zum transportablen Laser Einsperrsystem, mit dem man 10 "Slimer" mitnehmen kann.
Zuerst muß man seinen Weg durch die Stadt aufzeigen. Während der Fahrt kann man Geister mit dem Staubsauger aufsaugen.
Ist man an einem Haus angelangt, hat man nun die Möglich- einen evtl. existierenden Geist einzufangen, indem man zwei Busters in die richtige Position stellt.
Läßt man die Falle richtig zuschnappen, kassiert man Geld. Während des gesamten Spiels steigt die PK Energie. Hat sie ihren Höchstpunkt erreicht, gilt es nun zu vergleichen: Hat man weniger Kapital zusammengerafft, als man zu Anfang bekam, so hat man so gut wie verloren.
Hat man jedoch mehr, so muß man es nun schaffen, zwei Ghostbusters in den "Tempel of Zuul" hineinzubekommen.

Die Bewertung:
Die Grafik ist recht nett, wenn auch nicht gerade umwerfend. So fährt man zum Beispiel minutenlang über eine immer gleich aussehende Straße, ohne eine Vorstellung von der Entfernung zu bekommen, die man inzwischen zurückgelegt hat.
Die Titelmusik überrascht am Anfang mit einem kleinen Gag: Während die Musik so vor sich hin dudelt, erscheint immer der entsprechende Text in einer Zeile, wobei festzuhalten ist, daß alle Strophen gespielt werden, so daß man sich vollem Mitsingvergnügen hingeben kann.
Damit man auch mit dem Text mithalten kann und sich der Nachbar wenigstens nicht über unrhythmische Schreie beklagen kann, hüpft zusätzlich ein kleiner Ball immer von Silbe zu Silbe, wodurch das Titelbild ein wenig aufgelockert wird.
Der Spielspaß hält sich dadurch leider in Grenzen, daß man den gleichen Arbeitsvorgang permanent wiederholen muß. Für 10,--DM ist man mit GHOSTBUSTERS recht gut bedient. Insgesamt hat das Spiel einen positiven Eindruck hinterlassen.

Grafik / Animation	***********ooooo	(11)
Sound / Musik	**********oooooo	(10)
Spielspaß	********oooooooo	(08)
Preis / Leistung	**********oooooo	(10)
Gesamtbewertung	*********ooooooo	(09)

M.B.

****
* Sea Fighter & Lethal Weapon *
****

Preis: DM 30,--, Herst.: Secret Games, Datenträger: Disk

Bei Sea Fighter und Lethal Weapon handelt es sich um zwei Ballerspiele, die nach Ansicht der Programmierer erst ab 16 Jahre zugelassen werden sollten!

Sea Fighter

Die Story lautet wie folgt: Ihr müßt auf dem Wasserplaneten Vadja XIII aufgrund eines Maschinenschadens notlanden. Nach der Reparatur bemerkt ihr auf eurem Rückflug durch die Hemisphäre mehrere unbekannte Objekte, die direkt auf euch zufliegen. Also: Geballert was das Zeug hält!
Während des Fluges durch die Landschaft hat man noch die Möglichkeit, sein Schutzschild zu verstärken.

Die Bewertung:

Die Grafik erscheint genial, echt AMIGA-mäßig! Das Titelbild ist mit Effekten nur so vollgepackt, die Hintergrundgrafik mit Einfällen nur so vollgestopft! Einen Haken hat die Sache: Die einzelnen Spielelemente (Fadenkreuz, Schüsse, etc ...) sind schlecht, bis gar nicht animiert! Das wirkt sich nachteilig aus.
Der Sound läßt auch stark zu wünschen übrig! Musik ist gar keine vorhanden, und die dünnen Sounds hören sich entsprechend mager an! Ein Reh bricht aus dem Wald: Büähhhh!
Zum Spielspaß ist zu sagen, das Kemal das Spiel beim ersten Mal bereits bis zum vierten Level geschafft hatte! Dazu fiel uns noch ein nicht.abgeschalteter Farbwechselmodus auf! Hä, Hä! Richtig interessant wurde es dann erst im vierten Level, als die Massen auf einmal auf einen losstürmten. Kemal ist nicht gerade der beste Heizer, aber so ein Sascha Kriegel hätte das Spiel in 5 Minuten durch! Ich hatte am Anfang den Dreh noch nicht raus, und am Ende nicht mehr die Lust, es weiter-zu-spielen.
Bei der Preis/Leistungs-Frage gehe ich einfach von der Hälfte des Gesamtpreises aus, und dazu ist zu sagen: Aber hallo, nicht Jedermanns Sache, aber na gut, die Grafik ist auch wirklich geil!
Insgesamt frage ich mich allen Ernstes, warum dieses Spiel erst ab 16 J. erlaubt ist! Meiner Ansicht nach handelt es sich hierbei um einen alten, aber immer noch ziehenden Werbetrick: Was ich nicht darf, macht mich erst an! Naja!

Grafik / Animation	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇	(13)
Sound / Musik	:	◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(06)
Spielspaß	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Preis / Leistung	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Gesamtbewertung	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)

M.B.

Lethal Weapon

Dieses Spiel schließt direkt an Sea Fighter an (Na klar: ist ja auch auf der B-Seite). "Nachdem ihnen die Flucht vom Planeten Vadja XIII geglückt ist, erhalten Sie ... den Auftrag, den gefährlichen Schlangenherrscher endgültig vom Thron zu stoßen ..." (Zitat Anleitung). Also los: Ballert euch den Weg durch die Stadt des Todes! Man sieht einen "Untergrund mit verschiedenen Hindernissen" von oben, auf dem man ab- und zu etwas abschießen kann! Unter Anderem wären da einige entgegenkommende Fuselsprites.
Nach einigen Level kommt man zu einem Bonuslevel, in dem man auf Sprites wie blöde draufballern kann, ohne kaputtzugehen. Am Ende erscheint eine Art Endmonster.

Die Bewertung:

Die Grafik ist zwar schön bunt, aber leider recht klotzig, da sie sehr schlicht definiert wurde. Dazu kommt, daß sich alle Monster von Level zu Level kaum unterscheiden und der Boden sogar immer gleich ist! Echt Schade! Der absolut harte Hammer ist allerdings der Bonus-Level: Um möglichst viele Sprites auf den Screen zu kriegen, nahm man jedes Flimmern in Kauf, wodurch dieser Abschnitt zum reinsten Rumgefetze wird!
Die Musik ist ein wenig eigentümlich, wenn auch nicht ganz so schlecht. Schade, daß hier scheinbar die falsche Tontabelle verwandt wurde, anders sind einige schiefe Töne nicht ganz erklärbar! Der Sound ist noch recht passend.
Der Spielspaß läßt dementsprechend nach: Die Level bieten einem nun mal nicht so viel, da der Screenausschnitt zwar schön breit, aber verflucht nochmal viel zu flach ist!
Über das Preis-Leistungs-Verhältnis möchte ich mich nicht auslassen, da man bei Ballernspielen leicht dazu verfällt, sie als "keine Marc" wert zu bezeichnen ...
Hätten die Autoren sich genausoviel Mühe mit Grafik und Animation gegeben, wie bei Herbert, und einige Extrawaffen mit verschiedenen Level eingebaut, hätte eine schöne Zybex-Variante dabei rausspringen können!
Insgesamt fand ich dieses Spiel nicht so interessant wie Sea-Fighter, womit wir auch schon bei der Bewertung für diese Diskseite wären:

Kategorie		Bewertung	Punkte
Grafik / Animation	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Sound / Musik	:	◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇	(08)
Spielspaß	:	◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇◇	(09)
Preis / Leistung	:	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇	(07)
Gesamtbewertung	:	◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇◇◇◇◇	(07)

Allgemein fällt uns, der Zong-Redaktion auf, daß zwar ein Spiel wieder super verpackt wurde (Farbfoto-Cover, geile Grafik bei Sea Fighter), daß aber insgesamt der Spielspaß etwas zu kurz kam!

M.B.

****
* Kontaktadressen *
****

An dieser Stelle findet ihr wichtige Adressen aus dem ATARI 8-bit Bereich. Unter der Adresse steht hier noch eine kurze Erklärung des Angebots.
Denkt immer daran: Die Hersteller können nur wissen, daß es uns noch gibt, wenn ihr entsprechend nachfragt (und kauft!).

- A B B U C
  Wieschenbeck 45
  4352 Herten
  (Club, Soft- & Hardw., PD)

- A C R
  Andreas Edler
  Hamsterweg 29
  4350 Recklinghausen Süd 3
  (Club, PD)

- AMC-Verlag Armin Stürmer
  Blücherstraße 17
  6200 Wiesbaden
  (Soft- & Hardware)

- ATARI Computer Team e.V.
  Postfach 107501
  2800 Bremen 1
  (PD)

- Compyshop OHG
  Gneisenaustraße 29
  4330 Mühlheim/Ruhr
  (Soft- & Hardware, PD)

- Compysoft
  Kreuzstraße 32
  6050 Offenbach/M.
  (Software, PD)

- 1. Atari Club Colonia
  c/o Raimund Straberg
  Alzeyerstraße 32
  5000 Köln 60

- KE-Soft
  Frankenstraße 24
  6457 Maintal 4
  (ZONG, Club, Software)

- Markt & Technik Verlag AG
  Hans-Pinsel-Straße 2
  8013 Haar bei München
  (Happy Comp., Turbobasic)

****
* Der rosarote Panther *
****

In der heutigen Ausgabe wollen wir euch den ATARI 8-Bit-Club vorstellen, der sich DRP, d.h. der rosarote Panther nennt.

Was bietet der Club?

Der DRP-Club bietet alle zwei Monate ein Clubmagazin sowie einen "PD-Service". Die Anführungszeichen bedeuten, daß man für die PD-Disketten dennoch eine (geringe) Gebühr zu bezahlen hat.

Das Clubmagazin

Das Clubmagazin ist (wie (fast!) alle) ein Diskettenmagazin und bietet die für Clubs üblichen Infos, d.h. Tests, Tips, Kleinanzeigen, Kurse und Programme.
Das Magazin selbst ist durch die ungünstige Farbwahl leider etwas unübersichtlich gestaltet. Auch die Texte lassen sich nicht allzu leicht lesen.
In Sachen Information scheint DRP recht interessant zu sein, wenn auch der Stil der Texte nicht besonders berauschend ist. Dies liegt vermutlich daran, daß ein Großteil der Texte ohne Überarbeitung von Clubmitgliedern übernommen wurde.

Die Programme

Auf der DRP-Disk befinden sich sowohl Spiele als auch Anwenderprogramme. Leider sind sowohl Spiele wie Anwenderprogramme nicht von allzu hoher Qualität.
Die Anwenderprogramme sind im Ganzen recht simpel gehalten, d.h. etwas komplexes wie z.B. den ZONG-Grafikeditor sucht man hier vergeblich.
Die Spiele sind ganz amüsant, wenn auch zum Teil sehr laaaaaangsaaam.
Der Hammer kommt aber noch: Da finden wir doch auf der Diskette tatsächlich ein kommerzielles Spiel!
Mit anderen Worten: Eine Raubkopie! Es stimmt zwar, daß es sich bei diesem Spiel um ein schon ziemlich altes Ding handelt, das ändert aber nichts daran, daß es sich hier um eine Urheberrechtsverletzung handelt! So etwas sollte nicht vorkommen!

Noch eine Anmerkung: Da uns nur Ausgabe 1/89 des Clubmagazins zur Verfügung stand, sind Abweichungen jederzeit möglich!

Hier noch die Adresse des Clubs:

H. Schlosser, Wettenstraße 5, 7707 Engen-Welschingen

****
* PD-Software *
****

Die in der heutigen Ausgabe vorgestellten Disketten kommen ausnahmsweise von zwei verschiedenen Lieferanten. Außerdem wollten wir mehrere Interessengebiete abdecken, so daß wir eine Demo-/Utilitydiskette sowie eine Diskette mit einem sehr interessanten Grafikadventure vorstellen...

Name: AM-25, Bezugsquelle: Compyshop

Auf dieser Diskette befinden sich sowohl Demos wie auch Utilities. An Utilities findet man zwei sehr nützliche Diskettenkopierprogramme, einen Disassembler sowie einen AT-Lister. Alle Utilities haben qualitätsmäßig ein hohes Niveau.
Die Demos, als da wären ein Musikstück, eine Techdemo, Sounds und digitalisierte Bilder, sind ebenfalls sehr ansprechend.

Bewertung: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇ (11)

Name: RE-PD-26, Bezugsquelle: AMC-Verlag

Bei dieser, bzw. diesen (es werden nämlich drei Disketten geliefert!) Disketten handelt es sich um ein deutsches Grafikadventure mit einigen Besonderheiten.

Als erstes fällt auf, daß sämtliche Befehle per Joystick eingegeben werden können.
Sehr komfortabel ist auch, daß Gegenstände direkt im Bild "angeklickt" werden können. Dies ist ein Feature, das sonst nur bei diversen 16-bit Rechnern zu finden ist.
Sogar Action-Sequenzen sind vorhanden: Trifft man auf einen Feind, hat man die Möglichkeit, den Kampf durch geschickte Joystickbewegungen für sich zu entscheiden.
Jeder gewonnene Kampf bringt dann Erfahrungs- oder Stärkepunkte.
Dieses System erinnert eigentlich mehr an ein Rollenspiel als an ein Adventure.
Im Ganzen könnte man dieses Spiel als Mischung dieser beiden Genres bezeichnen.

Sollte jemand Tips und Tricks zu diesem Spiel haben: Sofort her damit!

Für Adventure- und Rollenspielfans auf jeden Fall ein Muß!

Bewertung: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇ (12)

*** Musikprogrammierung ***

In der heutigen Folge wollen wir uns damit beschäftigen, ein Musikstück mit einer möglichst einfachen Methode einzugeben.
Eine Möglichkeit wäre natürlich, für alle Tongeneratoren alle Daten einzugeben. Weiterhin hätten wir die Möglichkeit, bestimmte Tongeneratoren immer die gleiche Sequenz spielen zu lassen.
Am günstigsten ist es aber, für alle Tongeneratoren, die sich wiederholende Sequenzen spielen sollen, vorher Strings, die die Notenwerte enthalten, zu definieren, wobei im String jede Taktart nur einmal vorkommen muß. In der Hauptschleife des Musikprogrammes wird dann pro Takt die Anfangsposition des Stringes gelesen, sodaß im Endeffekt neben den einmaligen Daten pro Takt und Tongenerator nur eine Date benötigt wird.
Falls es keiner kapiert hat, würden wir uns sehr freuen, wenn uns mal ein Leser mitteilt, wie er denn eigentlich diese Serie findet und ob sie ihm überhaupt hilft!

*** Spieleprogrammierung ***

Da wir bisher noch keinerlei Leserreaktionen in Bezug auf unsere Spieleprogrammierungsserie erhalten haben, besprechen wir in dieser Ausgabe auch kein Spiel, ätsch!
Weiterhin haben wir keine Lust, Serien zu schreiben, die sowieso keinen interessieren! Also: Wenn nicht sofort Reaktionen von eurer Seite kommen (es könnte ja z.B. jemand etwas nicht verstehen oder gut finden!) gibt's in der nächsten Ausgabe eben ein paar Serien weniger, ätsch!
Nun zur Serie: Es gibt genug Spiele, bei denen man mit einem Raumschiff in einem mehr oder weniger schwerelosen Zustand herumfliegen muß. Die Programmierung hierzu erfolgt ganz einfach durch Setzen von zwei Geschwindigkeitsflags, z.B. XR und YR, die jeweils Werte von -n bis +n annehmen können, wobei n die maximale Geschwindigkeit darstellt. XR dient also zur horizontalen und YR zur vertikalen Bewegung. Diese Flags werden entsprechend den Joystickbewegungen erhöht, bzw. erniedrigt.
Soll noch eine Erdanziehungskraft hinzukommen, muß das YR-Flag einfach ständig leicht erhöht werden.
Eine nicht-ganz-schwerelos Situation wird erreicht, indem man die Werte automatisch gegen Null gehen läßt, sofern nicht per Joystick ein Schub gegeben wird.
Ich hoffe wie immer, daß es keiner kapiert hat. Allerdings bin ich gerne bereit, auf das eine oder andere Thema näher einzugehen, falls irgendwo Fragen auftreten! Also: Los jetzt!

****
*** Bastelecke ***
****

Die KE-Soft-Wohneinrichtung

In der heutigen Ausgabe von ZONG bieten wir euch eine neue Variante des Ge- / Misbrauches von KE-Soft Disketten an: Wir basteln uns heute zuerst einen Vorhang und anschliessend eine dazu passende Tapete.

Zuerst suche man sich ein Fenster aus, z.B. im Schlafzimmer, damit man beide Freuden des Lebens auf einen Blick hat: den Computer in Form der Disketten und Frauen in Form einer Frau (Reihenfolge beachten!).
Nun mißt man die Größe des Fensters aus (Höhe und Breite, Tiefe uninteressant!). Anschließend berechnet man den Verbrauch an KE-Soft Disks: Breite in cm durch 12 teilen und aufrunden, das Gleiche mit der Höhe machen und beide Ergebnisse miteinander malnehmen. Daraufhin Bestellung über die Anzahl an uns schicken (mit Geld) und auf den Rücklauf warten. Ist das Riesenpaket da, heißt es ran ans Werk: Man nehme sich einen Heftklammerer (geladen natürlich, leider nicht bei uns bestellbar), und fange an:
Zuerst die vorhin ausgerechnete Anzahl der Disketten in der Höhe so übereinander legen, daß man das untere Ende der einen mit einer Heftklammer gut an das obere Ende der nächsten dranheften kann. Hat man nun einen Streifen fertig, macht man sich an den nächsten heran, solange, bis man genausoviele Streifen hat, wie man vorher ausgerechnet hatte. Nun nimmt man die oberen Enden der einzelnen Streifen und heftet sie mit zwei Heftklammern zusammen. Jetzt werden die beiden oberen Ecken mit zwei bis vier Nägeln so über dem Fenster befestigt, daß der ganze Müll nicht wieder runterkommt (vieleicht noch ein paar Nägel in die Mitte, zur besseren Stabilisierung).
Stellte man sich bei dem Ganzen ein wenig geschickt an, so hat man nun einen wunderschönen Vorhang, den man beim nächsten Sperrmüll wieder wegschmeißen kann, da die Heftklammern das ganze Gewicht nicht ausgehalten haben und die Disketten auseinandergerissen sind, übel, übel ...

Bei unserer Tapete wollen wir solche Fehler nicht mehr begehen. Zuerst meßt ihr wieder den Bedarf und schickt das Geld an uns! Danach fertigt ihr analog zu oben die einzelnen Streifen an. Doch diesmal werden in den oberen Abschnitten der Streifen schon mehr Klammern benutzt, damit ein besserer Halt gewährleistet ist!
Die einzelnen Streifen werden auch nicht aneinander geheftet, sondern jeweils einzeln oben, in der Mitte und unten mit Nägeln befestigt, damit die Lamellen bei einem heftigen Gefühlsausbruch eurerseits über das Versagen bei einem Level des zukünftigen TOBOT 11-Vollpreisspiels, auch nicht gleich von der Wand fliegen. Je mehr Nägel, desto besser! Habt ihr nun die Wand voll, und alle Daumen von den Fehlschlägen kaputt, so ist unser Ziel erreicht: Ihr seid am Ende, und wir haben das Geld!

Recht so! Euer ZONG-Team

****
* ZONG-Kochuch *
****

Wißt ihr eigentlich, das Donuts sind? Und wißt ihr auch, wie schwer man diese in deutschen Landen bekommt? Nun, heute machen wir sie uns selbst! An Zutaten benötigen wir:

- 1/8 Liter Wasser
- 85 g Mehl
- 25 g Butter
- 3 Eier
- 1 Messerspitze Backpulver
- 85 g Zucker
- eine Menge Bratfett
- Backpapier
- reichlich Puderzucker

Weiterhin benötigen wir entweder eine Spritze (so'n Beutel mit geformter Öffnung am Ende) oder eine saubere Plastiktüte, in deren eine Ecke wir uns ein ca. 1 cm großes Loch schneiden.

Also los: Während wir das Wasser zum Kochen bringen, sieben wir das Mehl durch, damit sich keine Klümpchen bilden können. Zum Mehl geben wir gleichzeitig das Backpulver hinzu.
Wenn das Wasser kocht, geben wir Butter und Mehl hinzu und rühren den Teig kräftig, bis er glatt wird und sich vom Topf löst. Nun können wir die Herdplatte ausschalten.
Als nächstes fügen wir die Eier hinzu (natürlich OHNE Schale!) und rühren weiter.
Nun könnt ihr das Bratfett in einem zweiten Topf erhitzen und währenddessen den Zucker unter den Teig rühren. Wenn das Fett flüssig ist (immer schön weiterrühren!) und ca. sechs Zentimeter hoch im Topf steht könnt ihr den Herd auf kleine Flamme schalten und den Teig in die Spritze füllen.

Nun wird's schwierig: Ihr müßt mit dem Teig 2cm dicke Kringel auf das Backpapier spritzen! Je schöner, desto besser. Falls sie nicht so toll aussehen, macht es auch nichts, sie schmecken trotzdem (hoffentlich!).
Diese Kringel laßt ihr nun jeweils einzeln in das heiße Fett gleiten (Achtung: Erfordert etwas Übung, im Notfall geht's auch mit "Fallen"!) und wendet sie im Fett sehr oft (ca. alle 5 Sekunden!). Wenn Sie hellbraun gebacken sind, sind sie fertig (am besten probieren!). Nun mußt ihr das Fett abtropfen lassen und die Kringel reichlich mit Zucker oder Puderzucker überstreuen.

Hier noch ein Tip:

Das heiße Fett ist sehr gefährlich, also beim "Gleiten" aufpassen, wenn's spritzt!

Guten Appetit!

Programmdiskette

Nach Booten der Diskette erscheinen auf dem Bildschirm zwei Zahlen. Die erste Zahl bedeutet "Seite" und die zweite "Zeile". Um ins Auswahlmenü zu gelangen, muß das entsprechende Wort aus dem Heft in Großbuchstaben eingegeben werden.
Hilfe: Jede Zeile, die etwas enthält (d.h. Text, Zeichen oder anderes!), wird mitgezählt, d.h. auch die drei Titelzeilen oben!
Beispiel: Das entsprechende Wort für die Werte 19/13 wäre WORT (ja, genau dieses Wort!)

Software

****
* Texteditor III *
****

Ab sofort könnt ihr auch Texte für das neue ZONG schreiben. Der neue Texteditor ist von der Bedienung her fast identisch mit dem alten. Ein paar Unterschiede gibt's allerdings:

- Horizontales Scrolling

- Sprung zum nächsten Wort bei Taste "Tab"

- Zentrierung einer Zeile (Zeilenanfang bei X=1!) durch Ctrl. C

- Unterstreichung ein/ausschalten durch Ctrl. H (jeweils für die aktuelle Zeile)

- Im Menü (Esc!): OPTIONS

  - Color schaltet von Schwarz auf Weiß zu Weiß auf Schwarz um.

  - Es kann eine Kopfzeile bestimmt werden.

  - Die Seitennummer muß angegeben werden.

- Beim Laden oder Abspeichern wird kein Dateiname mehr angegeben, da die Seite unter ihrer Nummer gespeichert wird.

- Die Disk-Directory zeigt entsprechend auch nur die vorhandenen Seiten an.

Noch eine Bitte: Bitte schreibt beim Tippen eurer Texte auf keinen Fall in den hinteren "Biep"-Bereich, da wir diesen für eventuelle Korrekturen benötigen!

****
* Sternenhaufen *
****

--- Eingesandt von Klaus Koziolek ---

Bei Sternenhaufen handelt es sich um ein Strategiespiel, bei dem es darum geht, möglichst viele Sterne zu erobern. Die genaue Anleitung befindet sich im Programm.
Das Spiel wird per Turbobasic geladen und befindet sich unter dem Namen "STERNEN.TB" auf der Programmdiskette.

Viel Spaß!

****
* Damen *
****

Es handelt sich hier um ein einfaches Denkspiel, bei dem es darum geht, mit fünf Damen ein gesamtes Schachfeld zu bedrohen.
Die Positionierung einer Dame erfolgt durch Tippen eines Buchstabens (A-H) und einer Zahl (1-8), deren Positionen auf dem Schachfeld sichtbar sind.
Sodann wird die Dame auf das Schachbrett gesetzt und alle von ihr bedrohten Felder durch ein "X" kenntlich gemacht.
Ziel ist es, nach Setzen der fünf Damen alle Felder (außer denen, auf denen eine Dame steht!) "ausge-X-t" zu haben.
Klar ist, daß man keine zwei Damen auf ein Feld setzen kann.
Noch ein Hinweis: Falls ihr es ziemlich schnell schafft, alle Felder abzudecken, lobt euch nicht zu früh, denn das ist gar nicht so schwer, wie es aussieht ...

****
* Daredevil *
****

Hattet ihr nicht schon immer den Wunsch, einen verkrüppelten, kleinen Gnom ohne Arme umherzusteuern?

Nein?

Versteh' ich garnicht ...

Nun, in diesem Spiel habt ihr das Pech, dies tun zu müssen!
Zu eurer Beruhigung: Vermutlich werdet ihr euch sehr schnell an ihn gewöhnen!

Nun, Gnome waren ja schon immer sehr geldgierig. Also rennen Sie sofort in Labyrinthe und geiern alles, was sie kriegen können!

Die Goldschätze liegen leider nicht einfach so in der Gegend herum, sondern befinden sich hinter verschlossenen Türen. Die Schlüssel zu diesen Türen befinden sich allerdings auch im Labyrinth! Da der Gnom keine Arme hat, kann er aber immer nur einen Schlüssel tragen!
Zum öffnen einer Tür muß die Schlüsselfarbe mit der Farbe des Schlüsselloches übereinstimmen.

Da der Gnom alt und krank ist (der arme!), ist natürlich auch seine Kraft begrenzt! Also: Los, mach jetzt! Um neue Energie zu bekommen, kann der Gnom Goldringe fressen, die auch im Labyrinth herumliegen. Die Bonbons geben dem Gnom Punkte.

Wie, das hört sich immer noch ziemlich leicht an?

Na dann:
Zum Glück gibt es auch noch Huzels, die unserem Gnom an den Kragen wollen! Die Huzels kommen ständig aus ihrem Haus gekrochen und rennen wild in der Gegend herum. Eine Berührung ist sofort tödlich!
Die abgetrennten Bereiche dienen dem Gnom als Verstecke vor den Huzels, da diese nicht dorthin gelangen können.
Aber der Gnom kann sich auch noch auf andere Art wehren:
Da er keine Arme hat, muß er einfach spucken! Klar ist, daß jeder normale Mensch, bzw. Gnom nur nach links und rechts spucken kann. Immerhin hat der Gnom unbegrenzt Spucke!
Um nicht so viel in der Gegend herumrennen zu müssen, wurden in die Labyrinthe noch Teleportertüren eingebaut, durch die der Gnom (die Huzels nicht, ätsch!) einfach hindurch gehen kann und sich so eine Menge Weg spart.
Nach öffnen aller Türen ist ein Level geschafft und das nächste Bild erscheint (mit noch mehr Huzels!) ...

****
* Musikbonus *
****

Der Musikbonus der letzten Ausgabe war die Idee für diese Aktion: Eigentlich könnte man doch in jedem ZONG einen Musikbonus bringen, oder?
Schreibt uns doch mal, was ihr davon haltet!
Nun, der heutige Musikbonus ist ein Stück von Kraftwerk.
Es heißt: Das Modell (Sie ist ein Modell und sie sieht gut aus ...).
Das Stück startet nach dem Laden automatisch und kann nur durch RESET abgebrochen werden. Nach Ende des Stückes (egal ob RESET oder Ende) wird das Menü wieder geladen.

****
* Basic-Tips *
****

Da wir diesmal leider keine Tips zu Spielen bekommen haben, haben wir für euch einige Tricks herausgekramt, die das Programmieren in Basic oder Turbobasic XL wesentlich einfacher machen.

String Initialisierung

Um einen langen String komplett mit einem bestimmten Zeichen zu füllen, genügt es, das Zeichen der ersten und letzten Position zuzuweisen und daraufhin folgenden Trick anzuwenden (für Anfänger hier noch die Zuweisung):

```
X$(1,1)="a":X$(n,n)="a"
```

Nun der Trick:

```
X$(2)=X$
```

Und - Schwupp - schon ist der gesamte String gefüllt. Dieser Trick kommt übrigens vom De-Re-Atari, ein sehr interessantes Buch, das leider nicht mehr direkt erhältlich ist.

Boolsche Ausdrücke

Eine Methode, IF's zu sparen, sind Boolsche Ausdrücke. Boolsche Ausdrücke enthalten stets eine Bedingung, die geprüft wird und als Ergebnis entweder 0 (=falsch) oder 1 (=wahr) liefern. Der Befehl PRINT (3=4) würde z.B. eine Null ausgeben, während PRINT (3=3) eine eins liefern würde. Natürlich sind auch jederzeit komplexe Formeln möglich. IF A<5 THEN A=A+2 könnte man einfach durch A=A+2*(A<5) ersetzen. Auch eine Joystickafrage ist somit möglich.
Diese Methode ist sehr Speichersparend, aber leider nicht ganz so schnell wie IF's. Der Einsatz von Boolschen Ausdrücken sollte also gut überlegt erfolgen.

Sparen von Speicherplatz

- Diverse PLOT, POSITION, PRINT, SETCOLOR u.Ä. Befehle sollte man einfach durch die entsprechenden Pokes ersetzen.

- Benutzt ein Programm mehrere Variablen, die nur Integerwerte von 0-255 annehmen, sollte man diese durch einen String ersetzen. Auch bei Programmiersprachen wie PASCAL oder ACTION müssen Variablen deklariert werden, um Speicher zu sparen, bzw. zu reservieren. Dies läßt sich somit simulieren.

*** Wettbewerbe ***

Wie ihr sehen und lesen könnt, erscheint ZONG immernoch als Zeitschrift und nicht als Diskettenmagazin.
Dies liegt, neben einigen ZONG-internen Gründen auch daran, daß es ausschließlich positive Reaktionen auf unsere neue Erscheinungsform gab. Wenn sich das jetzt so riesig anhört, als sei bei uns die Massenpost angekommen, so liegt ihr gewaltig daneben. Obwohl es wirklich sehr gute Preise zu gewinnen gab, war der Rücklauf auf unsere Bitte doch der totale Reinfall. Ganze 3 (in Worten: drei) Reaktionen erreichten uns bis zum Redaktionsschluß, was bei den momentanen Rekordverkaufszahlen von ZONG geradezu lächerlich erscheint. Es scheint mir, euch liegt nichts an guter Software aus dem Hause AMC.
Da es vier Programme zu verlosen gab, aber nur drei Einsender, mußte das Los nicht nur die Sieger, sondern auch die Programme ermitteln, die es zu ergattern gab. Das Ausfallos fiel dabei auf Herbert II, welcher damit in die Wühlkiste watschelte. Möp, möp, möp!
Die drei Gewinner mit ihren Gewinnen wurden wie folgt von unserer (männlichen) Glücksfee ermittelt:

3D-Pac plus & Ghost II	L. Becker (Worms)
Print Star II	H. Phillip (Verden)
Pungo Land	W. Müller (Herten)

Herzlichen Glückwunsch von der Redaktion!

Wie war das mit Herbert II? Wer die kleine Ente braucht, hat eigentlich nicht viel zu tun. Er haut einfach einen Freund an (bitte nicht auf den Kopf zielen), schwallt ihn bis zum gehtnichtmehr voll, und überredet ihn zum Kauf eines Abos von ZONG! Wenn er einen Atari XL/XE hat, ist dies sogar eine sinnvolle Anschaffung, wenn nicht, sein Pech! Hauptsache du hast dein Herbert II.

Sollte jemand auf ein anderes Programm in der Wühlkiste abfahren, so kann er es dem obigen Unhold gleichtun, und schon hat er sein Spiel, falls nicht ein Anderer schneller war. Also los: schnell werben!
Oder man beteiligt sich eben anders an ZONG:
Indem man uns zum Teufel nochmal endlich einen Duden schickt (DM 20,-- Gutschrift!), Testberichte schreibt, oder so genial wie die Kozioleks ist, die uns eine neue Spielidee zuschickten. Das war uns schon mal 'ne DM 30,-- Gutschrift wert. Ein paar Leserbriefe wären allerdings auch nicht schlecht. Jetzt, wo ihr den neuen Texteditor zur Verfügung habt, dürfte das ja wohl kein Problem mehr sein. Probiert ihn doch einfach mal aus, und schickt uns einen Brief, einen Testbericht, ein Rezept, Tips & Tricks, Kleinanzeigen, eine Story!, eine witzige Idee für die Bastelecke, Titelbilder oder Musiken zu!
Ihr wißt, wir belohnen immer mit großzügigen Gutschriften und Software, je nach euren Wünschen.
Viel Spaß beim Tippen wünscht euch euer ZONG-Team!

****
* Leserbriefe *
****

Der heutige Leserbrief stammt von Waltraud Müller, einer neuen Leserin von ZONG: An ihr ist zu sehen, daß Kompjuter nicht nur was für Jungspunde sind, sondern auch die älteren Semester durchaus noch begeistern können. Sie schreibt zu diesem Thema vor Erhalt von HERBERT II aus der Wühlkiste:
Meine Enkel freuen sich schon auf die Ente. Und die Oma (65 Jahre alt) natürlich auch!
Zu der Rubik Wettbewerbe in INTERNES kann ich nur sagen, daß ich ZONG als Zeitschrift prima finde. Man kann doch immer wieder kurz nachlesen (Testberichte, Tips & Tricks, Software und Serien), ohne den Computer dafür immer wieder "anschmeißen" zu müssen. Die Programme bleiben uns ja durch die Disk erhalten. Also, von mir aus: Nur weiter so! Ich grüße Sie und ihr Team mit einem kräftigen und ermunternden: Z O N G - Z O N G!

Ist sowas nicht phantastisch? Da sagt man immer, der Jugend gehört die Zukunft, aber ich finde, Frau Müller ist das beste Beispiel dafür, daß dies nicht immer zutrifft!

Allgemein ist festzustellen, daß diesen Monat kaum Leserreaktionen kamen, näheres darüber siehe WETTBEWERBE.

****
* Angebote *
****

Wer tauscht mit mir: Original gegen Original, Kassette gegen Kassette, Sammlung gegen Sammlung (auch Kass.). Im nachsten ZONG gibt's eine neue Liste:

180, Airwolf, Action Biker, BMX, Bounty Bob strikes back, California Run, Crystal Raider, Chimera, Collapse, Colony, Despatch Raider, Feud, Gun Law, Henry's House, Hover Bover, House of Usher, Last V8, Knock Out, Milk Race, Molecule Man, Mutant Camels, Master Chess, Ninja Master, One Man & his Droid, Pothole Pete, Pitfall II, Panther, Red Max, Rockford, Swat, Speed Ace, Soccer, Superman Universal Hero, Vegas Jackpot, Zybex, Zone X, Four great Games 1 (Jet Set Willy, Balloonacy, Pengo, Wizard Spell), Four great Games II (Killer Cycle, Mousetrap, Space Hawk, Who dares wins II), Four great games III (Rebound, Phantom, Countdown, Cannibals), Shoot 'em up (Supper Zaxxon, Dropzone, Blue Max 2001, Fort Apocalypse)

Martin Jabben, Burhafe/Wienstede 1, 2944 Wittmund 1

Verkaufe Schreibmaschinenfloppy Typ Brother 3,5 inch FB-300 für DM 30,--.
Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6250 Worms, 06241/46619

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z.B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u.v.m. ACHTUNG: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man sich schnell entschieden. Weitere Info's und Liste bei:
Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4.

Original Basic-XL Modul von OSS-Software für nur DM 70,-- abzugeben. Evtl. Tausch gegen andere Software.
Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

Verkaufe folgende Originale auf Disk:
ATARI-Rechtschreibtrainer, DM 10,--
ATARI-Sportlexikon, DM 10,--

ASM 02/88-08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CK's zu verkaufen.
Nintendo Advantage Joystick für DM 60,-- (NEU!) oder gegen ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Biete Atari 1027-Drucker und TI 99/4A-Computer mit viel Zubehör, Spielen usw... ODER: 68 Software-Kassette für XL/XE mit vielen Hits plus 1027-Drucker. Zu Tauschen gegen ATARI 1029 Drucker oder ATARI 1050 Floppy mit Speedster.

Wolfgang Auer, Kantstraße 18, 6450 Hanau 1, 06181/251556

****
* Gesuche *
****

Gebrauchtes Rennrad möglichst günstig zu kaufen gesucht.

Angebote an:
Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6520 Worms, 06241/46619

Suche XL-User im Raum Hachenburg zwecks Erfahrungsaustausch in Basic, Turbobasic und Sprachen allgemein.

Meldet euch bei:

Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg,
Tel. 02662/ 7826

Gute selbstgeschriebene Spielsoftware zwecks Vertrieb über KE-Soft gesucht.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Suche immernoch Kontakte zu gutaussehenden Frauen mit XL/XE und anderer Erfahrung zwecks Erfahrungsaustauschs.

Marc Becker, Tel. 06181/82909

Suche jemanden, der noch die ganzen Uralt-Spile für XL/XE hat. Zum Beispiel: Snakebyte, Amphibian, Ceossfie, Candy Factory usw.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Bierdeckelsammlungen zu kaufen gesucht. Zahle gut! Tausch eventuell möglich!

Marc Becker, Tel. 06181/82909

Suche folgende Singles oder Maxi-Singles:

- Grace Jones: Slave to the Rhythm
- Phil Collins: You can't hurry love
- Phil Collins: That's all

Awwer jedzd ema dalli! Isch zahl aach guad!

KE-Soft, Tel. 06181/87539

Suche folgende Originalprogramme:

Fiji, Lightrace, Taipai, Invasion (R+E), Speed Run, Spider, sowie alles andere, was gut und neu und nicht allzu teuer ist.

Angebote an:
Wolfgang Auer, Kantstraße 18, 6450 Hanau 1, 06181/251556
